ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Кафедра:	Анімація та інтерактивні технології
Галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність:	В2 Дизайн
Рівень вищої освіти:	Перший
Рік навчання:	3
Семестр:	5
Вид дисципліни:	З блоку вибіркових дисциплін

КЛАСИЧНА АНІМАЦІЯ

Семестр 5 (осінь 2026)

Викладач: Огурцов Сергій Леонідович
E-mail: Osl1304@gmail.com
Заняття: *За розкладом*
Адреса: Корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон: 050 982 60 80

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Базові знання з основ анімації, оволодіння анімаційними прийомами та техніками.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

«Класична анімація» мають підготовити студентів до вивчення основних профілюючих дисциплін спеціалізації «МД»: «Анімаційні технології та матеріали», «Проектування», «Анімаційне / Інтерактивне проектування».

Основна спрямованість курсу визначається розширенням професійно-мистецького мислення. Побудовою чітких зв'язків між зовнішньою формою об'єкта/персонажу та його емоційним сприйняттям. А також практичними навичками пошуку найефектніших розв'язань задач, поставлених у рамках відображення характеру персонажа/сюжету. Пояснення азів акторської гри з погляду їх відображення в анімації персонажа, використовуючи графічні чи комп'ютерні підходи до малюнку. Розвиток об’ємно-просторового мислення при виконанні 2D анімації.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни «Основи анімації» (1 та 2 частини), яка викладається протягом 5-6 семестрів. Перша частина дисципліни вивчається студентами протягом 5 семестру (5 кредитів ECTS, 150 навчальних годин, в тому числі 75 годин – аудиторні практичні заняття та 75 годин – самостійні). Друга частина дисципліни вивчається студентами протягом 6 семестру (3 кредити ECTS, 90 навчальних годин, в тому числі 45 годин – аудиторні практичні заняття та 45 годин – самостійні). Формою контролю є екзаменаційні перегляди.

СЕМЕСТР 5 МОДУЛЬ 1

Анімаційна вправа № 1 спрямована на створення персонажу з визначеними характерними ознаками та проектування його ходи в профіль, враховуючи характерні особливості (4-12 секунд, покроково).

Анімаційна вправа № 2 спрямована на створення персонажу з визначеними характерними

ознаками та проектування його ходи в 3/4, враховуючи характерні особливості (2-6 секунд, в циклі).
Анімаційна вправа № 3 спрямована на створення персонажу з визначеними характерними ознаками та проектування його бігу в профіль, враховуючи характерні особливості (4-12 секунд, покроково).
Анімаційна вправа № 4 спрямована на створення персонажу з визначеними характерними ознаками та проектування його бігу в 3/4, враховуючи характерні особливості (2-6 секунд, в циклі).

СЕМЕСТР 5 МОДУЛЬ 2

Анімаційна вправа № 5 спрямована на створення персонажів з визначеними характерними ознаками, на розбивку наданого музичного фрагменту (10-15 секунд) та напрацювання ескізів до танця й оформлення аніматіка.
Анімаційна вправа № 6 спрямована на відтворення анімаційного сюжету танця 10-15 секунд), уживаючи попередні розробки .
Художня вправа № 7 спрямована на «заливання» (фарбування, колорування) та накладання ефектів до затвердженої анімації.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:
ЗК 1. Розуміння предметної галузі та професійної діяльності.
ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
ФК 1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.
ФК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.
Програмні результати навчання:
ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.
ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.
ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.
ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.
ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом практичних занять, бесід, аналізу прикладів. Самостійна робота студентів спрямована на завершення завдань за етапами дисципліни та має містити ескізи, пошукові рішення, завершення роботи та підготовку до переглядів. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Richard Williams. The animator`s survival kit – Faber and Faber, 2009. – 392с.
2. Tom Bancroft. Creating characters with personality – Watson-Guptill Publications, 2006. – 160с.
3. Blair Preston. Cartoon Animation – Walter Foster Publiching, 1994. – 219с.
4. Mike Mattesi. Force Dynamic Life Drawing for Animators– Focal Press,2006. – 228с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Усі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи «Основи Анімації 3МД-3 гр.» у Telegram

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

Для ескізів: папір, олівець, гумка. Для виконання завдань: будь яка програма для створення анімації 2D, а також графічні редактори для виконання презентацій.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Zoom за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Facebook або Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram. Презентації – з розширенням mp4 або jpg. Файли підписуються таким чином: *прізвище_назва завдання.*
2. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено усі додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: проактивність в пошуку рішення завдань, схильність до технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів (або Zoom у випадку дистанційних занять). За необхідності студент має спросити дозволу вийти з аудиторії (покинути Zoom) або попередити про таку необхідність заздалегідь.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті продемонструвати виконання завдань.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних працях. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів. Також випадок буде розглянуто комісією з академічної доброчесності.

Корисні посилання:
https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html
https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Вид заняття	Зміст	Год.	Поточний контроль	Деталі
Модуль 1					
1 тижд.	Практ.	Тема 1. Розробка та відтворення персонажу з посиленими індивідуальними характеристиками	5	Анімаційна вправа № 1. Контроль виконання завдання.	Виявлення конкретних індивідуальних рис персонажу та властивих йому динамічних особливостей
2 тижд.	Практ.	Тема 2. Розробка характерної ходи в профіль.	5	Контроль виконання завдання.	Розробка та відтворення профільної ходи покроково (4 кроки), вздовж екрану.

3 тижд.	Практ.	Тема 3. Розробка та відтворення персонажу з посиленими індивідуальними характеристиками.	5	Анімаційна вправа № 2. . Контроль виконання завдання.	Виявлення конкретних індивідуальних рис персонажу та властивих йому динамічних особливостей
4 тижд.	Практ.	Тема 4. Розробка характерної ходи в 3/4.	5	. Контроль виконання завдання	Розробка та відтворення ходи в положенні ¾ у циклі (2 кроки), посередині екрану.
5 тижд.	Практ.	Тема 5. Розробка та відтворення персонажу з посиленими індивідуальними характеристиками.	5	Анімаційна вправа № 3. . Контроль виконання завдання.	Виявлення конкретних індивідуальних рис персонажу та властивих йому динамічних особливостей
6 тижд.	Практ.	Тема 6. Розробка характерного бігу в профіль.	5	. Контроль виконання завдання.	Розробка та відтворення профільного бігу покроково (4 кроки), вздовж екрану.
7 тижд.	Практ.	Тема 7. Розробка та відтворення персонажу з посиленими індивідуальними характеристиками.	5	Анімаційна вправа № 4. . Контроль виконання завдання.	Виявлення конкретних індивідуальних рис персонажу та властивих йому динамічних особливостей
8 тижд.	Практ.	Тема 8. Розробка характерного бігу в 3/4.	5	. Контроль виконання завдання	Розробка та відтворення бігу в положенні ¾ у циклі (2 кроки), посередині екрану. **Модульний контроль**
Модуль 2					
9 тижд.	Практ.	Тема 9. Презентація виконаної роботи.	5	Модульний контроль, робота над помилками.	
10 тижд.	Практ	Тема 10. Розробка та відтворення двох персонажів з посиленими індивідуальними характеристиками.	5	Художня вправа № 5. . Контроль виконання завдання.	Виявлення конкретних індивідуальних рис персонажів та властивих їм динамічних особливостей
11 тижд.	Практ	Тема 11. Переведення аудіо у графічний формат.	5	. Контроль виконання завдання.	Декомпозит та розбивка по тактах наданого музичного відтинку.
12 тижд.	Практ.	Тема 12. Ескізування та спейсінг.	5	. Контроль виконання завдання.	Ескізування та напрацьовка крайніх поз та бекграундів.
13 тижд.	Практ.	Тема 13. Створення аніматіку танця з двома персонажами.	5	. Контроль виконання завдання.	Створення аніматіку, використовуючи зроблену розбивку аудіо та напрацьовані пози.

14 тижд.	Практ.	Тема 14. Створення анімаційного сюжету з танцем двох персонажів	5	Анімаційна вправа № 6. Контроль виконання завдання.	Розфазовка та коректировка анімаційних поз.
15 тижд.	Практ.	Тема 15. Заливка та накладання спец-ефектів Тема 16. Презентація виконаної роботи.	5	Художня вправа № 7. Контроль виконання завдання.	Допрацювання виконаної анімації.
					Екзаменаційний перегляд

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Вправа № 1	Анімаційний сюжет на відтворення характерної профільної ходи.	*Поточний контроль*	0–12
Вправа № 2	Анімаційний сюжет на відтворення характерної ходи в положенні ¾.	*Поточний контроль*	0–12
Вправа № 3	Анімаційний сюжет на відтворення характерного профільного бігу.	*Поточний контроль*	0–12
Вправа № 4	Анімаційний сюжет на відтворення характерного бігу в положенні ¾..	*Поточний контроль*	0–12
Вправа № 5	Художня вправа на створення аніматіку під наданий музичний фрагмент.	*Поточний контроль*	0–13
Вправа № 6	Анімаційний сюжет на відтворення танця двох персонажів.	*Поточний контроль*	0–16
Вправа № 7	Художня вправа спрямована на допрацювання виконаної анімації.	*Поточний контроль*	0–13
	Екзаменаційний перегляд	*Екзам. перегляд*	0–10
	Всього за 5 (осінній) семестр		**100**

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

Бали	0–12	0–13	Критерії оцінювання
A+	12	13	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, а також виконав додаткові символи поза завданнями, розширив роботу до рівня участі у конкурсах та опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу). Подача екзаменаційної роботи акуратна, креативна, без помилок
A	11	12	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, розширив роботу до рівня участі у конкурсах виконав. Подача екзаменаційної роботи акуратна, креативна, без помилок.
A-	10	11	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок, виконав роботу до рівня участі у конкурсах .
B	8-9	8-10	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
C	5-7	5–7	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
D	2	3–4	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, малий обсяг малюнків, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням процесу анімації.
E	1	1–2	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг малюнків, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність

			подання тощо), проблеми з розумінням процесу анімації, присутні ознаки недоброчесної роботи.
FX	0	0	Пропуск поточного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Для отримання оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі перевірок процесу аудиторної та самостійної роботи. У випадку невчасного виконання завдання оцінка знижується до 10 балів (в залежності від модуля та складності завдання).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	**Бали**	**ECTS**	**Диференціація А (внутрішня)**		**Національна**	**Бали**	**ECTS**
відмінно		A	A+	98–100	задовільно	64–74	D
	90–100		A	95–97		60–63	E
			A-	90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B			незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C					

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);

б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);

в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

1. F. Thomas and O. Johnston – The Illusion of Life Disney Animation – W.D.P,1981. – 548с.
2. Ф.С. Хітрук – Професія аніматор – М.:Гаятрі, 2007. – 1том - 304с., 2том – 321с.
3. Ед Кетмел – Корпорація геніїв. Як керувати командою творчіх людей. – Random house New York. – 352 с.
4. Банкрофт Т. – Режиссура в анимації. Усе, чому вас не навчали в художній школі. – 2014. – 245с.
5. Бондаренко Е.А. – Діалог з екраном. – М.: Svr-Аргус, 1994.
6. Бидструп Х. – Карикатури та комікси. – 1998.
7. Казаневский В. – Мистецтво сучасної карикатури. – Київ, 2004.
8. Л. Молтін – Про миші та магію – ІПК Парето-Принт, 2010. – 658с.
9. Кулешов Л. – Кадр та монтаж. – М.: Мистецтво, 1961. – 88 с.
10. Теслер О. – Карикатури. – М., 2005.
11. Фелонов Л.Б. – Монтаж в німому кіно.
12. Чарлз С. Чаплін – Моя біографія – Київ: Мистецтво, 1989
13. Шупик О.Б. – Мистецтво мультиплікації. – Київ: Наукова думка, 1983.
14. Эрлинг Эриксон – Оживляй-ка – Шведській канал навчального мовлення – 2003
15. Richard Williams - The Animator's Survival Kit